
WESTERN

# WESTERN
# HORROR



# WESTERN HORROR

# Содержание


★ **Глава 1:** Структура игры (*3 стр.*)

Которую вы читаете прямо сейчас, описывает общие принципы Western Horror. Она помогает проникнуться игровой действительностью, составить мнение об основных принципах и, возможно, найти пару референсов для своих будущих игр.

★ **Глава 2:** Базовые ходы (*7 стр.*)

Познакомит вас с базовыми возможностями каждого из персонажей и покажет основную тенденцию всех правил. Любые ходы делятся на житейские, повседневные и связанные с мистикой этих земель, многократно повышающие риски для персонажа.

★ **Глава 3:** Архетипы (*13 стр.*)

Список персонажей, доступных для выбора: Апачи, Грязная птичка, Доктор, Ковбой, Мертвец, Охотник за головами, Преступник, Проповедник, Шериф и Шулер. Вы можете выбирать разные ходы и создать своего уникального Шерифа или Охотника за головами!

★ **Глава 4:** Мастерская (*25 стр.*)

Содержит краткое руководство для мастера, как это водить. Покажет инструменты и возможности, подкинет пару угроз и подсказок. Эта глава носит методическую направленность, но не забывайте главное правило: водите так, как вам нравится.

★ **Благодарности** (*31 стр.*)

Те, без кого данная книга не увидела бы свет!








# Структура игры

## Вводная в мир Western Horror

Проект вдохновлен игрой Horror Movie World за авторством Федора Кукина. Однако принципы этих книг отличаются. Если хотите ознакомиться с оригиналом, вы всегда можете поддержать автора, купив его игру на любой подходящей платформе.

**В Western Horror вы можете:**

✪ Почувствовать себя в шкуре персонажа типичного вестерна. Стать профессионалом своего дела в разнообразном и стремительно меняющемся мире. Столкнуться с множеством проблем, перемен и событий того времени. Отыграть разные исторические периоды из 60-ти лет с начала расселения колонистов западнее Миссисипи.

✪ Ощутить мистику Дикого запада и легенды, появившиеся на стыке взаимодействия разных культур. Повстречать ведьм, вендиго, бугимена, живых мертвецов, демонов перекрестков, песчаных червей, чупакабр и множество иных причудливых тварей и мифических существ. Оказаться в мире, где в это верят, где с этим можно столкнуться, где детей пугают подобным не для того, чтобы они слушались, а чтобы дольше прожили в этих землях.

✪ Испытать ужас и опасность, оказаться в местах, где мистика - это не игрушки. Где весь профессионализм героев может легко разбиться о нелогичность ужасов Дикого Запада и дает лишь незначительные шансы на выживание. Если вы пришли рассказать историю своего персонажа, живущего в опасном месте, с пониманием того, что обязаны ставить на кон всё. Значит, вы попали по адресу.

## ПРОСТЫЕ ИСТИНЫ

Эта книга содержит правила настольной ролевой игры о мистической стороне Дикого Запада – Western Horror (WH).

Чтобы начать играть, вам потребуется найти ещё трёх-четырёх игроков, а также приготовить карандаши, бумагу и как минимум два обычных кубика.

Игра ведётся в форме беседы. Вы говорите обо всём, происходящем в вашей истории, описываете детали, дополняете друг друга, задаёте вопросы. Помните, что каждый должен быть полноправным участником общей «беседы», тут нет инициативы и порядка ходов, хотя мастер и может сдвинуть фокус на определенного персонажа или событие.

Задача Мастера – рассказывать о мире: погоде, обстановке, окружающих людях, текущих и назревающих проблемах. Но только игроки могут говорить, что их персонажи думают, говорят, чувствуют или делают, ровно до тех пор пока они не совершают Ход. И вот уже он отражает не только действия персонажей, но и реакцию мира, последствия. Вы в праве подсказывать идеи друг другу, совещаться и сотрудничать. Но стоит провести черту: игрокам принадлежат их персонажи, а Мастеру – всё остальное.

## ЧТО ТАКОЕ – ДИКИЙ ЗАПАД?

Устойчивое выражение географической зоны западнее Миссисипи с начала 19 века. Тысячи переселенцев покидали всё более густонаселенный восток США и направлялись на запад, в совершенно неосвоенный регион.

Неоднократно Дикий Запад рассматривался в романтическом и героическом свете. Типичными сюжетами рассказов были столкновения с индейцами и бандитами, промысел золотодобытчиков, дуэли, ограбления, рабство, индустриальная революция и преобладание денег над ценностью жизни. Классическое и ставшее каноническим представление об этом месте создали артисты шоу Буффало Билла. С приходом кинематографа сюжет Дикого Запада нашёл своё отображение в жанре названном «Вестерн».

И пусть многочисленные аспекты Дикого Запада, отраженные в массовом культурном сознании современного человека, не являются историческим фактом, вам не надо беспокоиться за «историческую достоверностью». Мистика уже вносит разлад в истинность рассказанных вами историй, следовательно, каждый раз опираясь на свои знания, вы можете рисовать новые картины Дикого Запада. При этом знания легко могут совмещать википедию с просмотренным накануне спагетти-вестерном.

Мы играем ради истории, что создается персонажами игроков: ради чести и предательства, тайн и ужасов, волевых решений и панического бегства. Мы наблюдаем за ними и следим за их выборами точно так же, как следим за любимыми персонажами в захватывающих романах. Все действия происходят в вашем общем игровом мире. Вы рассказываете друг другу о вымышленных персонажах в вымышленных ситуациях и о том, что происходит в вашем воображении. Так возникает сюжет. Точно ли мастер назвал дату смерти Буффало Билла или огласил сроки Великой засухи — не так важно. Главное не противоречить уже названным вами фактам и быть на одной воображаемой волне!

## ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Каждый игрок возьмет роль персонажа, живущего в обусловленный исторический период. В книге даны десять самых популярных образцов для персонажей того времени. Выбрав один из архетипов, вы уже будете иметь представление о вашей роли в типичной вестерн истории, останется украсить ее деталями. Стоит наделить персонажей чертами реальных людей: внешностью, повадками, манерой речи и поведения, стремлениями, пороками и добродетелями.

На начало игры все персонажи игроков знакомы и имеют связи меж друг другом. Они могут стать соперниками и даже явными недругами, но история должна поставить всех перед общей опасностью, в ходе которой любое отношение будет проверено на прочность. Останется ли друг верным, когда его шкура на кону, и бросит ли соперник тебя в ловушке?



## КРЕДО ИГРОКА

Вот что вам стоит помнить, когда вы играете в WH:

✪ **Вы персонажи вестерна.** Описывайте, что вы видите, что чувствуете и о чём желаете. Наделите вашего героя особыми, запоминающимися чертами, раскрывайте характер персонажа прямо по ходу игры. Вносите в игру новые исторические факты, отношения, нрав лихого Запада: будьте всегда настороже, верьте байкам и кольту, не верьте людям.

✪ **Боритесь за жизнь и рассудок...** Во время игры протагонисты попадают в опасные ситуации. Как именно они попытаются спастись, защитить других или одолеть мистику? В этом-то и есть суть игры! Решения, которые персонажи примут в миг опасности, расскажут о них куда живее, чем десять страниц предыстории. Не бойтесь отступить, если слишком опасно сражаться, и не бойтесь идти вперед, если иного выхода нет.

✪ **...Но примите смерть и безумие.** Персонажи могут погибнуть в любой момент, могут попасть в Ад, продав душу, сойти с ума от ужаса, и это абсолютно нормально. Это не та игра, в которой всех ждет счастливый конец. Вы вместе создаете интересную историю ужасов. А что это за ужас, если с героями не происходит ничего жуткого?

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Пройдитесь по пунктам и получите готового персонажа для WH:

♠ Выберите архетип.

♠ Распределите между основными параметрами: мышцы, сердце и мозги, следующие значения:

♦ +2; +1; –1

Старикам тут не место:

Вы можете начать играть с уменьшенным значением параметров, отражая старость своего персонажа. Взамен выберите дополнительный ход любого архетипа, который не взял другой герой, что отразит ваш жизненный опыт. Старики начинают игру со следующими параметрами:

♦ +1; +0; –1

♠ Выберите два хода Архетипа.

♠ Запомните свои ходы Страха, Смерти и Судьбы.

♠ Представьте вашего героя в паре предложений: имя, внешность, что это за человек.

♠ Дождитесь, пока остальные представят своих персонажей, и выберите по одному отношению из списка архетипа для каждого из них.







# WESTERN HORROR

## МЫШЦЫ

- ПОДЖАТЬ ХВОСТ
- СПУСТИТЬ КУРОК

## СЕРДЦЕ

- МАНИПУЛИРОВАТЬ
- ПОДЖАТЬ ХВОСТ
- СПАСТИ НПС

## МОЗГИ

- РАЗОБРАТЬСЯ В СИТУАЦИИ
- СОХРАНИТЬ ТРЕЗВЫЙ УМ

## ОТНОШЕНИЯ

- СПАСТИ ПЕРСОНАЖА ИГРОКА

## ПАТРОНЫ

- ВЕРНУТЬСЯ С ТОГО СВЕТА
- ВЫСТРЕЛ СУДЬБЫ

## АРХЕТИП

- ХОД СТРАХА
- ХОД СМЕРТИ
- ХОД СУДЬБЫ







# БАЗОВЫЕ ХОДЫ

Персонажи могут встречаться с обычными трудностями и мистикой Дикого Запада, при этом ко второму герои подготовлены хуже, а мистические провалы чувствуются больнее. Почти во всех ходах есть поправка на *мистику* и, если вы бросаете против нее, учитывайте изменения, которые она вносит в ход. Была ли мистика в сцене или нет, решает мастер. Например: тень в пещере может быть мистической проблемой, пока вы не поймете, что это всего лишь заплутавший олень. С другой стороны, ожившие мертвецы могут перестать быть мистической проблемой, если понять, что они упокаиваются обычным выстрелом в голову, ведь меткая стрельба – вполне обыденная для Дикого Запада проверка.

## ПОДЖАТЬ ХВОСТ

Когда ты удираешь, прячешься, прорываешься или иначе удаляешься от прямой опасности – ***напряги мышцы*** (если ты используешь скорость и силу) или ***доверься сердцу*** (если тебе поможет выдержка, уверенность, самообладание или необходимо столкнуться с *мистикой*).

На 10+ у тебя получилось. На 7-9 выбери один вариант.

- ♦ Ты теряешь что-то важное или полезное;
- ♦ Получи пункт страха;
- ♦ Мастер покажет надвигающуюся угрозу или сразу нанесет урон;
- ♦ Ситуация меняется, но ты всё ещё в опасном положении.

**Мистика:** На 10+ выбери одно. На 7-9 выбери два.

## СПУСТИТЬ КУРОК

Когда ты прибегаешь к насилию, чтобы решить проблему, ***напряги мышцы***. В случае успеха ты наносишь *урон*, отнимаешь что-то, противник оказывается там, где тебе удобно или ты получаешь иную *возможность*. На 10+, если наносишь *урон*, ты можешь выбрать один вариант на 7-9, чтобы увеличить свою *опасность* на шаг. На 7-9 выбери один вариант.

- ♦ Ты получаешь урон;
- ♦ Ты теряешь что-то важное или полезное;
- ♦ Ты оказываешься в неудобной позиции, опасной ситуации;
- ♦ Был нанесён побочный, непоправимый ущерб окружению.

**Мистика:** Выступая против мистики, тебе придется отметить *ранение*, просто за попытку вступить в неравную борьбу с могущественным противником.

**Другой игрок:** Если несколько игроков решили, что только спуск курка их рассудит, выслушайте, чего хочет добиться каждый из их персонажей. Предупредите, что так все и будет. Даже если один игрок хочет убить персонажа другого, то уже не важно сколько у него свободных ячеек ранения, успешным результатом заявки будет гибель оппонента.

Персонаж с самыми ***крепкими мышцами*** напрягает их. Если параметры равны, все как и в настоящей дуэли, выстрел делает самый быстрый. Кто первый схватит и бросит кубики, тот и проходит проверку – почувствуйте себя на Диком Западе.

Так как персонажу противостоит другой персонаж игрока, он берет штраф в зависимости от того, насколько опасен его оппонент. Если в ходах есть модификаторы *опасности*, учитывайте и их:

- ♦ Опасность 2 и более: брось с *расходуемым штрафом*.
- ♦ Опасность 1: брось как есть.

Судьба в данном случае не выбирает любимчиков, и *выстрел судьбы* не поможет вам в этой проверке, но все еще может помочь *ход судьбы*.

На 10+, бросавший добивается успеха, оппонент берет *патрон*, принимая поражение.

На 7-9, бросавший добивается успеха, его оппонент выбирает для соперника пункт из 7-9, что все еще может привести обоих к желаемому.

При провале оппонент добивается успеха, а бросающий получает *патрон* как при обычном провале.

## МАНИПУЛИРОВАТЬ

Когда ты пытаешься получить что-нибудь от другого персонажа уговорами, запугиванием или провокацией – ***доверься сердцу***.

Если это **персонаж мастера**:

На 10+ ты получаешь то, что хочешь. На 7-9 ты получаешь то, что хочешь, но с неудобным условием, меньшей отдачей или требованием, которое тебе сначала нужно выполнить. При провале, ты разозлил собеседника или его ответ создал новые трудности.

Если это **персонаж игрока**:

На 10+ он получает *патрон* и *расходуемый козырь*, если делает то, что ты хочешь. На 7-9 он получает *патрон*, если делает то, что ты хочешь. При провале, он получает *патрон*, если делает прямо противоположное тому, что ты хочешь.

**Мистика:** Нельзя манипулировать мистикой, пока вы не создали *возможность* для этого, например, *разобравшись в ситуации* или отдав *патрон*.



## СПАСТИ

Ты можешь попытаться спасти персонажа от неприятностей или последствий, свалившихся на его голову.

Если это **персонаж мастера**:

Спасая персонажа мастера, ***доверься сердцу***. На 10+ ты его спас, на 7-9 ты принял его последствия на себя.

Если это **персонаж игрока**:

Спасая персонажа игрока, ***проверь отношения*** с ним, записанные в твоей карточке. На 10+ выбери один из вариантов из 7-9 или опиши, как ты спасаешь его от неприятностей, получив *ранение* или *страх* в зависимости от обоснования. Последствие полностью нивелируется.

На 7-9 выбери одно из:

- Спасаемый бросает еще один d6, выбирая два наивысших значения из трех кубов. Каков бы не был результат – раздели его последствие, оно влияет на вас обоих;
- Последствие играется, но ты спасаешь персонажа, принимая удар на себя.

При провале ты просто подставляешься под тот же удар, что и спасаемый или иначе все ухудшаешь.

**Мистика:** Спасая персонажа от мистики, вам придется отметить пункт *страха* перед броском, просто за попытку пойти на такое. Спасая персонажа игрока на 10+ вы можете не брать дополнительный пункт *страха*, получив его от *мистики*, а просто описать как вместе преодолели опасность.

## РАЗОБРАТЬСЯ В СИТУАЦИИ

Когда ты ищешь решение, выход или исследуешь что-то, чтобы понять суть происходящего – ***раскинь мозгами***. На 10+ задай два вопроса. На 7-9 задай один вопрос. При провале получи пункт *страха*, испугавшись неизвестности. Если ты действуешь в соответствии с ответами, получи *постоянный козырь* на броски до тех пор, пока информация актуальна.

- Какой секрет здесь скрыт или что интересного я могу найти?
- Где корень зла или откуда оно появилось?
- Чего оно хочет или какие у него мотивы?
- Какова его слабость или как навредить ему?
- В чём его сила, чего стоит опасаться или как защититься от него?
- Как мне сделать ноги или где я могу укрыться?

**Мистика:** При провале мастер ответит на один твой вопрос, но ответ ужаснет тебя. Возьми пункт *страха*, а мастер все усложнит, накладывая *постоянный штраф* на ситуацию.

## СОХРАНИТЬ ТРЕЗВЫЙ УМ

Когда тебе нужно сделать что-то под давлением или сохранить хладнокровие и незамутненность сознания – ***раскинь мозгами***.

На 10+ ты сделал, что хотел, и не поддался панике. На 7-9 ты преуспел, но поддаешься страху: получи *расходуемый штраф* на следующий бросок. При провале, ты паникуешь и все портишь: получи пункт *страха*, а мастер сделает ход против тебя или всех в сцене.

**Мистика:** ход позволяет действовать вопреки проявлениям мистики, и отдельного ухудшения не имеет.

## ПРИБАВКА, КОЗЫРЬ, ШТРАФ, ВОЗМОЖНОСТЬ

Прибавки, повышающие ***параметры*** на шаг, просто увеличивают их итоговые значения на 1. Но любая прибавка не может увеличить общий бонус более чем на +3, это касается и *опасности*. Также нельзя использовать более одного *козыря* или *штрафа* на одну проверку.

*Козырь* может изменить бросаемый параметр, увеличив его на шаг, или расцениваться как *возможность* совершения того, что раньше было недоступно персонажу благодаря полученным знаниям или фактам.

*Постоянный козырь* пропадает, когда становится неактуальным, факты изменились или уничтожены.

*Расходуемый козырь* даёт плюс лишь к одному броску, и иногда ограничен описанием к какому именно.

*Штраф* уменьшает на шаг параметр в определенной ситуации или к следующему броску, если он *расходуемый*.

## ВЫСТРЕЛ СУДЬБЫ

Каждую сессию ты вставляешь один *патрон* в свой барабан. В конце сессии ты опустошаешь револьвер, вытряхивая их все. Каждый раз, когда судьба отворачивается от тебя, и результатом хода является провал, вставь ещё один *патрон* в барабан. Ты можешь совершить выстрел судьбы, потратив *патрон*, чтобы фортуна тебе улыбнулась, выбери одно:

- Получи +1 к уже совершенному броску столько раз, сколько захочешь;
- Найди поблизости полезный предмет, который логично бы вписался в текущую сцену. Обычно предметы дают тебе *возможность* совершать то, что невозможно было без них;
- Предложи ситуацию, стечение обстоятельств, некий факт и, если мастера устраивает, так всё и случается, а факт становится частью мира или даёт *возможность*.

## ВЕРНУТЬСЯ С ТОГО СВЕТА

Если твой персонаж *погиб* или *обезумел*, когда у тебя есть полный барабан (шесть и больше) *патронов*, ты можешь вернуть персонажа в игру. Потрать 6 *патронов* и поясни, как твой персонаж смог вернуться: пуля попала в звезду шерифа, кровь монстра заживила раны, ты пришел в себя от шока после панического бегства, нашел потайной выход из затапливаемой комнаты и т.д.

Если ты возвращаешь погибшего персонажа, он возрождается к жизни очистив одну ячейку *ранения*. Он может появиться в следующей сцене в любой момент, когда ты захочешь, имея *расходуемый козырь* на первый бросок при возвращении. Иначе сыграй *Ход смерти*.

Если ты приводишь в себя обезумевшего от страха персонажа, можешь очистить одну ячейку *страха*. Твой персонаж приходит в себя, и ты можешь играть им дальше как прежде, имея *расходуемый козырь* против тех ужасов, которые пошатнули твой разум. Иначе персонаж становится угрозой. Ты не можешь больше делать основные ходы и ходы архетипа, но можешь предлагать мастеру ходы этой угрозы. Если затрудняешься с выбором или предложениями, оставь все на плечи мастера.

## ХОД СТРАХА

Один раз за сессию ты можешь совершить безумный поступок, подчеркивающий индивидуальность буклета, в ходе чего ты попадешь в неприятности, что может стоить персонажу не малого, возможно даже жизни.  Идя на подобное, тут же очисти одну ячейку *страха*. На какой именно поступок необходимо решиться, указано в каждом архетипе отдельно.

## ХОД СМЕРТИ

Один раз за игру, когда твой персонаж погибает и окончательно выведен из истории, а у тебя нет патронов *вернуть его с того света* – сыграй *ход смерти*. Некоторые ходы смерти необходимо сыграть сразу же в сцене гибели персонажа, другие можно разыграть по ходу истории, выбирая подходящий момент.

В любом случае, вам стоит понимать, что *ход смерти* подчеркивает гибель вашего персонажа. Он не сможет стать выжившим, но может вернуться как угроза мастера. Исключение: ход Шулера "*смерть или представление*".

## ХОД СУДЬБЫ

Ход, который соответствует духу вашего персонажа, позволяющий совершать действительно уникальные, подчас *мистические* вещи. Как и в случае с *выстрелом судьбы*, требует оплату в *патронах* и может играться каждый раз, пока вам есть чем его оплатить.

## ОПАСНОСТЬ

В большинстве случаев тебе не понадобится обращать внимание на этот параметр, ведь пережить аккуратное попадание свинца промеж глаз может отнюдь не каждый. То есть ранения достаточно, чтобы отправить на тот свет большую часть противников и монстров Дикого Запада. Но этот параметр отличает опытного стрелка от человека с револьвером. В ходе твоей атаки противник отмечает столько ранений, насколько опасен твой персонаж, что актуально, если мастер вводит в сцену более живучих противников. Если в сцене находятся несколько противников, ты можешь распределить свою опасность между ними как пожелаешь, что вполне может убить каждого из них.

## ЗДОРОВЬЕ И УРОН

Количество ячеек под пункты *ранений* твоего персонажа зависит от выбранного архетипа. Когда персонаж должен отметить *ранение*, а пустых ячеек под него нет, он *погибает*.

♦ *Стандартные ранения* (отметь 1 ячейку): удар ножом, выстрел из огнестрела, укус чудовища, неудачное падение из окна второго этажа и с лошади.

♦ *Тяжелые ранения* (отметь 2 ячейки): падение с поезда на полном ходу, взрыв в здании, выстрел из обреза вплотную, удар гигантского монстра.





## ПУНКТЫ СТРАХА

Пункты *страха* показывают, насколько персонаж напуган происходящим. Количество ячеек под пункты *страха* твоего персонажа зависит от выбранного архетипа. Когда персонаж должен отметить *страх*, а пустых ячеек под него нет, он *обезумел*. Ужас разрушает его рассудок, и персонаж становится опасен для себя и других.

## ТРАВМЫ

Один раз за сессию, когда твой персонаж должен получить *урон* или пункт *страха*, ты можешь ничего не отмечать, получив *травму*. Выбери параметр персонажа, который пострадал: переломы и судороги (мышцы); ужас и уродство (сердце); паника и сотрясение (мозги).

С момента выбора *травмы* и до конца игры любой твой бросок, который задействует выбранный параметр, автоматически снижается на два шага.

## ОТНОШЕНИЯ

Отношение – это то, насколько хорошо твой персонаж относится к чужим персонажам, однако они же ещё могут быть и двигателем истории. Если мастер взял рассказ об одном из отношений, как источник вдохновения, то он в начале игры должен выдать патрон тому игроку, чьё это было отношение. Если таких отношений в его карточке несколько, увы, дополнительный патрон даётся лишь раз.

## ВЫЖИВШИЙ

Если твой персонаж выжил и переходит в следующую игру, реши, меняется ли его архетип из-за ужасов, которые на него повлияли.

Если архетип не меняется, оставь персонажу все основные параметры и те ходы архетипа, которые ты выбрал в прошлый раз. Очисти все ячейки *страха* и *ранений* и спиши все *травмы*. Затем выбери ещё один ход своего архетипа. Выбери заново отношения с другими персонажами. Исходя из того, что произошло на игре, могли смениться как отношения, так и связанные с ними персонажи.

Если архетип меняется, заполни новый буклет как обычно, но оставь ему один из старых ходов архетипа, что уже успел приобрести. Выбери для других персонажей отношения из списка твоего нового архетипа.

## КОНЕЦ ИСТОРИИ

Если ваша история подошла к концу, вы не собираетесь продолжать историю выживших, заканчивая ее здесь и сейчас, то попроси игроков *выживших* персонажей бросить ход конца истории. Игрок озвучивает самый низкий параметр и рассказывает, как тот мешает персонажу жить, добавляя +1 за каждое проявление *мистики*, с которым персонаж столкнулся в последнюю игру.

На 10+ опиши нечто хорошее, что произошло с тобой или благодаря тебе в ходе рассказанной истории. На 7-9 опиши урок или воспоминание, которое изменило твою жизнь. При провале опиши, что плохого вскоре произошло с тобой или из-за тебя.







# WESTERN HORROR

# HELLO MY NAME IS...






## ОПИСАНИЕ

Они вторглись на твои земли и срубили леса. Разрушили охотничьи угодья, кормившие твое племя веками. Принесли болезни, которые не мог излечить шаман. И расплачивались телами таких как ты, словно это шкуры зверя… Племя бежало много лун, придя к другим бледнолицым, и так повторялось раз за разом. Пока ты не понял – бежать нельзя, ведь они как насекомые способны жить там, где жизни никогда не было. Для тебя остался лишь один путь: стать такими как они, жить там, где повсюду смерть!

**РАНЕНИЯ** 3



**ОПАСНОСТЬ**



**СТРАХ** 1



## ХОДЫ АРХЕТИПА (выбери два хода)

♠ **Опытный:** у тебя нет откровенно слабых сторон. ***Параметр*** со значением -1 поднимается до 0.

♠ **Запаро:** ты то, что ты ешь. Поедая тело животного или монстра, что ты убил, ***доверься сердцу***, чтобы поглотить его *силу*. На 10+ возьми 3 *силы* и озвучь в чем хорош тот, кого ты съел, выбрав ***параметр***, включая *опасность*. На 7-9 возьми 2 *силы*, но параметр озвучит мастер. Пока ты не поглотил что-то иное, можешь потратить *силу*, чтобы получить +1 к проверке выбранного ***параметра*** (до +3) или чтобы огласить *возможность* использования сил не доступных человеку, тратить необходимо до совершения броска. При провале сила поглощает тебя, и ты поддаешься желаниям мистики.

♠ **Мудрость Койота:** когда ты *манипулируешь* через мудрость своего народа, ***раскинь мозгами***, вспоминая легенды. При провале дополнительно получи *расходуемый штраф* на следующий бросок, ты явно в ярости от того, как беспечно люди отвергают твои слова.

♠ **Кровь Ягуара:** совершая головокружительные прыжки или проявляя чудеса акробатической ловкости, *поджимая хвост*, ты всегда делаешь бросок с +3 независимо от количества ***мышц***.

♠ **Оружие шаманов:** когда тебе требуется особое оружие или предмет, чтобы одолеть мистику, ***раскинь мозгами***. На 10+ оно у тебя есть и наготове, чтобы обеспечить возможность борьбы с *мистикой*. На 7-9 оно у тебя есть, но в чем-то неисправно или несовершенно: мастер расскажет тебе детали. При провале мистика адаптируется и делает ход против тебя.

♠ **Топор войны:** когда ты *спускаешь курок* в попытке навредить бледнолицым, ***доверься сердцу***, выходя с томагавком против пуль.

♠ **Полукровка:** ты житель двух миров, воспитанный племенем, с внешностью янки и в каждом из миров нашел себе место. Возьми дополнительный **ход страха**, *смерти* и *судьбы* того, кем ты стал в их мире из следующих архетипов: доктор, ковбой, охотник, преступник, шулер. Ты можешь сыграть *ход страха* дважды за сессию, по разу за каждый архетип. Погибнув, выбери один *ход смерти* из доступных тебе. *Ходы судьбы* можешь играть без ограничений, заплатив указанную цену.

## ПАРАМЕТРЫ

Распредели значения между параметрами:

**МЫШЦЫ**  **СЕРАЦЕ**  **МОЗГИ** 

## ХОД СТРАХА

♠ **Шрам:** когда ты открываешься истину о шрамах, оставленных *мистикой*, с которой вы сейчас столкнулись, очисть ячейку *страха*. Мастер использует твои слова, усиливая угрозу, расширяя ее возможности.

## ХОД СМЕРТИ

♠ **Костяной томагавк:** когда ты погибаешь, выбери персонажа в сцене, которому ты отдал томагавк, что был в твоих руках. Направив оружие против мистики, его новый владелец может единожды совершить ход "*оружие шаманов*". Возможно, так ему повезет больше, и духи защитят его, наделив оружие силами.

## ХОД СУДЬБЫ

♠ **Духи не врут:** потратив *патрон*, ты можешь обратиться к одному из духов или зверей, как к человеку. Их видение мира иное, но ты можешь манипулировать им, направляя. Он совершит некое простейшее действие, послужит твоими ушами и глазами, или даст ответ о своём мире. Однако, если просьба или вопрос слишком масштабны, он может попросить для себя некую жертву как цену.

## ОТНОШЕНИЯ

Выбери одно отношение для каждого игрового персонажа:

♣ (+2)______ духи велели его защищать. Скажи, что за дух это был, и спроси его, что в нем такого особенного.

♣ (+1)Вас с ______ влечет друг к другу. Скажи, что за дух против такого исхода и не даст этому случится.

♣ (+0)______ напоминает тебя из прошлого. Спроси, в чем именно вы схожи.

♣ (+0)______ не верит в то, что ты говоришь об ином мире. Спроси, почему он противится.

♣ (-1)Вы с ______ были близки, когда ты еще был частью племени, но он забрал вашу реликвию и сбежал. Спроси, что это было и зачем она ему.

♣ (-1)Поступок ______ позволил мистике пробудится.



HELLO
MY NAME IS...




## ОПИСАНИЕ

Истинные леди Дикого Запада запрещенной профессии, однако их можно было найти в любом салуне западнее Миссури. Их стиль одежды, поведение, этика приманивали взгляды и похищали сердца в обществе, где немногие могли позаботиться о своем внешнем виде и манерах. Кого-то из них считали самыми властными людьми Запада, другие погибали в нищете и насилии, третьи становились убийцами. «Я не против фингала под глазом, но он назвал меня шлюхой» – так что осторожней со словами, ковбой.

РАНЕНИЯ




ОПАСНОСТЬ



СТРАХ




## ХОДЫ АРХЕТИПА (выбери два хода)

♠ **Дама в беде:** ты начинаешь сессию без стартового *патрона*. Взамен к тебе чаще прислушиваются и сочувствуют, манипулируя людьми считай бросок на 7-9 как 10+, однако получи *расходуемый штраф* на любой свой следующий ход. Ты можешь воздействовать таким образом как на персонажей мастера, так и на персонажей игроков.

♠ **Для нас милый:** спасая любого, за кем бы ты не против приударить, получи *расходуемый козырь*, а доставая предмет за *патрон*, ты можешь найти два подобных предмета, если это необходимо и логично.

♠ **Клиент:** когда ты в первый раз встречаешь персонажа мастера, ***доверься сердцу***, заявив, что ты с ним уже «знакома». В случае успеха персонаж является твоим *клиентом*. При частичном успехе расскажи мастеру, за что ты должна ему услугу. В случае провала расскажи, почему он хочет тебя прикончить. Имея дело с *клиентами*, ты получаешь *постоянный козырь* против них на любой ход. *Спуская курок* в клиента, повысь свою *опасность* на шаг, но после такого он уже не твой *клиент*. В случае с персонажами игроков, ты сам можешь заявить, кто твой *клиент* на стадии создания отношений, если это не разрушает легенду их персонажа.

♠ **Поцелуй на удачу:** когда ты оказываешься в опасности, и другой персонаж выручает тебя, спасая от неприятностей, он получает *патрон* и поцелуй дамы.

♠ **Приятный собеседник:** когда ты разбираешься в ситуации через дружелюбное общение и расспросы, можешь ***довериться сердцу*** вместо мозгов.

♠ **Паника**: когда ты *поджимаешь хвост*, сбегая вопреки всему (здравому смыслу, бросая товарищей, вещи, теряя возможности т.д.), получи *постоянный козырь* на все попытки это сделать, пока не окажешься в безопасности.

♠ **Королева крика:** когда ты поддаешься *страху*, отметь его ячейку и издай невообразимо пронзительный и громкий крик. Выбери одно из:

- ♦ В сцене появляется названный тобой персонаж, если он физически мог быть рядом, словно ты предложила этот факт *выстрелом судьбы*.
- ♦ Ты получишь *патрон*, пугая подобной реакцией окружающих. Выбери персонажа игрока, который мог слышать этот визг, ему следует *взять себя в руки*.

## ПАРАМЕТРЫ

Распредели значения между параметрами:

МЫШЦЫ  СЕРДЦЕ  МОЗГИ 

## ХОД СТРАХА

♠ **Порочная:** когда ты игнорируешь странное и подозрительное, чтобы потакать своим низменным желаниям, ты оказываешься неподготовленной к грядущему, но весьма отдохнувшей: очисть ячейку *страха*.

## ХОД СМЕРТИ

♠ **Дух усопшей:** когда ты погибаешь, выбери персонажа. Если он наткнётся на твоё тело, прояви себя как мистическое явление. Он получит пункт *страха*, если бросит тело, а ты можешь стать новой *угрозой* как мстительный дух. Если он похоронит тебя, то получит два *патрона*, справившись со всеми трудностями на пути.

## ХОД СУДЬБЫ

♠ **Он такой маленький:** колкой фразой ты можешь лишить равновесия любого. Потрать *патрон* и выдай *расходуемый штраф* персонажу игрока, который собирается действовать против тебя.

## ОТНОШЕНИЯ

Выбери одно отношение для каждого игрового персонажа:

♣ (+2)______ вы были в браке, и именно ваше расставание толкнуло тебя на этот путь. Скажи, почему ты не оставила свои чувства в прошлом, затем спроси его о том, что чувствует он.

♣ (+1)Ты что-то хочешь от ______, но он не поддался твоим чарам... пока что. Расскажи, чего ты хочешь добиться.

♣ (+1)_______ притворяется твоим другом да так убедительно, что ты ему веришь. Спроси, зачем он это делает.

♣ (+0)______ искренне влюбился в тебя. Опиши, что мешает тебе ответить взаимностью.

♣ (+0)Ты используешь ______ в личных целях. Спроси, почему он с этим мирится.

♣ (-1)______ знает твой самый постыдный секрет, но никому не раскрыл его. Расскажи, что это за секрет, и спроси, почему он молчит.



HELLO
MY NAME IS...




## ОПИСАНИЕ

Пулевые, ножевые, осколочные ранения – когда ты последний раз консультировал по поводу простуды или ревматизма? Ты желал спасать жизни, но это желание завело тебя слишком далеко. Стоило лишь раз зашить грабителей поезда, и вот ты уже далеко в Диких землях, где добро уже не отличимо от зла, а забрав жизнь, порой спасешь гораздо больше. Теперь осталось бояться лишь одного: не зашить чего-нибудь осла, иначе к тебе начнут ходить и как к ветеринару.

РАНЕНИЯ




ОПАСНОСТЬ



СТРАХ




## ХОДЫ АРХЕТИПА (выбери два хода)

♠ **Книжный червь:** ты слишком много болел в детстве, посвящая свободное время библиотеке, повысь ***мозги*** на шаг. Однако твои ***мышцы*** рыхлы, снизь их на шаг.

♠ **Согласно теории...:** когда ты пытаешься убедить кого-то в чем-то невероятном или доказать нечто невозможное, возьми *расходуемый козырь* на *манипуляцию*.

♠ **Коварный план:** один раз за игру ты можешь заявить, что происходящие события являются частью твоего плана. Опиши вкратце, в чем заключается план и что ты рассчитываешь получить, ***раскинув мозгами***. На 10+ план успешен, и ты получаешь, что хотел. На 7-9 план успешен, но твой эгоизм не ведет к добру. Опиши чем твой план вредит остальным или тебе. При провале твой план трещит по швам.

♠ **Клятва:** когда спасаешь кого-то, можешь действовать как доктор, а не человек, ***раскинув мозгами***, вместо изменчивых ***отношений*** или ***сердца***. Но на 7-9 ты получаешь *расходуемый штраф* на любой следующий ход, сдержанные эмоции рвутся наружу.

♠ **Гениальность:** в начале сессии ***раскинь мозгами***. На 10+ получи 2 *патрона*. на 7-9 получи 1. Ты можешь тратить их по обычным правилам. При провале потеряй стартовый *патрон*, не получая *патрона* за провал. Гордость затмила тебе глаза.

♠ **Полевая медицина:** ты можешь лечить окружающих. Это требует большого количества времени, а мистика Запада не настолько великодушна, и тебе придется *поджать хвост*, ***доверившись сердцу***, предоставив ей возможность повлиять на сцену. Если у тебя нет подходящего медицинского оборудования или времени, придется бросать со штрафом, а если нет ни того, ни другого: ты не можешь помочь больному.

♠ **Фармацевт:** ты можешь создать совершенно новые препараты почти *мистического* действия. Ответить на два вопроса: как действует созданный препарат? Какие редкие, странные или неудобные особенности являются причиной того, что он никогда не войдет в обиход? ***Раскинь мозгами***, создав описанное при успехе. На 7-9 мастер скажет, чего не хватает для его создания или наградит препарат дополнительными отрицательными эффектами, что проявятся после употребления.

## ПАРАМЕТРЫ

Распредели значения между параметрами:

МЫШЦЫ СЕРДЦЕ МОЗГИ

## ХОД СТРАХА

♠ **Любопытно:** когда отделяешься от группы, чтобы утолить любопытство, ты оказываешься в мистической западне, но получаешь пищу для размышлений: очисть ячейку *страха*.

## ХОД СМЕРТИ

♠ **Прощальная записка:** когда ты погибаешь, можешь оставить другому персонажу послание или улику, связанную с происходящем. Выбери кому и опиши, как он получает твоё послание. Этот персонаж может задать один вопрос из списка *разобраться в ситуации* без броска.

## ХОД СУДЬБЫ

♠ **Образование:** ты можешь потратить 2 *патрона*, чтобы получить 7-9 без броска на ходы *полевая медицина* и *фармацевт*. Даже если у тебя их нет.

## ОТНОШЕНИЯ

Выбери одно отношение для каждого игрового персонажа:

♣ (+2)Тебе симпатичен ________, но ты боишься отказа. Спроси, есть ли на самом деле шанс на согласие и почему.

♣ (+1)________ помог тебе с одним экспериментом, а после пропал. Спроси, что пошло не так.

♣ (+1) Ты случайно узнал позорную тайну _______. Спроси, что это за тайна.

♣ (+0)________ не ставит твои знания ни в грош. Спроси, в чем тогда правда, которой он придерживается.

♣ (+0)Ты однажды опозорился перед _______. Расскажи, что произошло.

♣ (-1)_______ считает тебя причиной гибели близкого ему человека. Спроси, как это произошло.



# HELLO MY NAME IS...




## ОПИСАНИЕ

Оружие это не твой заработок. Да тебе пришлось научиться им пользоваться, спасая скот от бандитов, конокрадов, шакалов и мистических сил, что встречаются при перегонке. В остальном ты гораздо чаще пользуешься седлом, гоня скот на многие мили туда, куда порой просто ведёт судьба. Не удивительно, что в самый нужный момент, именно твой барабан оказывается полным.

РАНЕНИЯ






ОПАСНОСТЬ

СТРАХ




## ХОДЫ АРХЕТИПА (выбери два хода)

♠ **Опытный:** у тебя нет откровенно слабых сторон. ***Параметр*** со значением -1 поднимается до 0.

♠ **Страх дает сил:** когда ты поддаешься *страху*, отмечая ячейку, получи *патрон* и *расходуемый козырь* на следующую проверку.

♠ **Траппер:** когда ты пользуешься головой устанавливая ловушку, капкан, засаду – ***раскинь мозгами***, чтобы *спустить курок*.

♠ **Все или ничего:** когда ты *разобрался в ситуации* или иначе получил *постоянный козырь*, можешь поставить его на кон. Соверши бросок с +2 вместо +1, сжигая *козырь*, но снимая любые ограничения на бросок. После этой проверки *возможность* улетучивается, *постоянный козырь* уходит из повествования, и никто более им не воспользуется.

♠ **Верный друг:** ты испытываешь чувства или симпатию к другому персонажу (игрока или мастера), получи *постоянный козырь* на все попытки спасти его, не получая пунктов *страха*, даже если спасаешь его от мистики. Ты получаешь *постоянный штраф* на попытки *поджать хвост*, если сбегаешь из сцены, где остался твой друг.

♠ **Последний герой:** ты получаешь *патрон* за каждого персонажа игрока, который *погиб* или *обезумел* раньше тебя. Чем их больше, тем суровее становишься ты:

- ♦ 1 погибший: подними на шаг ***мозги***, *сохраняя ум трезвым*;
- ♦ 2 погибших: подними на шаг ***мышцы***, *спуская курок*;
- ♦ 3 и более: подними на шаг *опасность*.

♠ **Невозмутимость:** когда ты *сохраняешь трезвый ум*, на 10+ ты ведешь себя так стойко и невозмутимо, что вдохновляешь других своим примером. Все, кто находятся рядом с тобой, получают *расходуемый козырь* на следующую проверку.

♠ **Быстрый и мёртвый:** из дуэли выходят лишь победителем или мертвецом. Брось вызов, и если противник примет его, он согласится на негласный закон Запада: один выстрел, один труп. Ему уже не помогут *мистические* способности, лишь скорость и реакция. ***Напряги мышцы***, и в случае успеха ты убил противника, а на 7-9 ты схватил пулю мертвеца, получи *тяжелое ранение* (отмечая 2 ранения). При провале ты *погиб*. Надеюсь, твой барабан полон?

## ПАРАМЕТРЫ

Распредели значения между параметрами:

МЫШЦЫ  СЕРДЦЕ  МОЗГИ 

## ХОД СТРАХА

♠ **Здесь и сейчас:** когда ты чуешь несправедливость, хочешь защитить чью-то честь или жизнь, то можешь бросить вызов негодяю, и пусть всё решит дуэль. Если он мог быть полезен или его гибель приведёт к большим неприятностям, очисть ячейку *страха*.

## ХОД СМЕРТИ

♠ **Черная лошадка:** когда ты погибаешь, выбери персонажа, которому ты больше всего доверял. Если этот персонаж пытается мстить твоим убийцам или ведет себя героически, то он получает *патрон*. Если он укрывается, убегает или ведет себя бесчестно, то теряет *патрон*.

## ХОД СУДЬБЫ

♠ **Везунчик:** подчас кажется, что ты заговоренный. Потратив 3 *патрона*, ты можешь избежать любого *урона* или *ранения*.

## ОТНОШЕНИЯ

Выбери одно отношение для каждого игрового персонажа:

♣ (+2)______ твой родственник или товарищ, которому ты полностью доверяешь. Спроси его, какую он хранит тайну, что может разрушить эти отношения.

♣ (+1)______ что-то обещал тебе, но пока документы не подписаны и по рукам не били, ты в томном ожидании. Спроси его, что это и почему так важно для тебя.

♣ (+1)Ты обещал выйти/женится на ______. Спроси его, почему так получилось, и кто из вас этого не хочет.

♣ (+0)______ твой надоедливый родственник. Спроси, почему вы не ладите.

♣ (+0)Ты вытаскиваешь ______ из неприятностей. Спроси, в чем обычно заключаются неприятности.

♣ (-1)Вы с ______ заклятые соперники и даже как-то раз стрелялись. Спроси, в чем причина вашего соперничества и скажи, как это можно исправить.



# HELLO
## MY NAME IS...




## ОПИСАНИЕ

Ты не первый кого отвергает земля Запада, возможно, загробный мир уже переполнен или твоих грехов всё ещё недостаточно, чтобы попасть в Ад. Не важно, бьётся ли в тебе ещё сердце или ты лишь воплощение мистики. Главное, что остальные считают тебя погибшим, и тебе выпал хороший шанс всё исправить, а особенно жизни тех, кто виновен в твоей смерти! Проклят ты или благословлен вторым шансом, это возможно узнать лишь в конце пути.

**РАНЕНИЯ** 2



**ОПАСНОСТЬ**

**СТРАХ** 2



## ХОДЫ АРХЕТИПА (выбери два хода)

♠ **Рваная плоть:** тебя пытались убить не только пулями. На твоём теле также полно шрамов и ожогов, и уже не понять, где же лицо. Подними ***мышцы*** на шаг, а ***сердце*** снизь. Оно всё ещё полно рваных ран, не говоря уже о твоей отвратительной роже.

♠ **Каратель:** ты вернулся убивать – это инстинкт, вытесняющий человечность. Когда ты знаешь слабое место противника, любой твой *урон* убивает его, словно твоя *опасность* выше его ячеек *ранений*. Слабые места человека известны каждому, для *мистики* же может потребоваться разобраться в ситуации.

♠ **Проклятый:** ты совершенно точно мёртв и продал душу самому дьяволу за возможность вернуться. Перед началом игры ***раскинь мозгами***, составив хороший договор купли-продажи. На 10+ получи два *шанса*. На 7-9 получи один *шанс*. При провале всё равно получи один *шанс*, но мастер озвучит проблемы связанные с мёртвым телом или твоей сделкой. Ты можешь использовать *шанс*, чтобы снизить любой урон на одну ячейку *ранения* или использовать как факт, вводя необходимые особенности уже мёртвого тела.

♠ **Восстать из пепла:** в твоём барабане всего 4 *патрона*, но их вполне достаточно, чтобы воскреснуть. *Вернувшись с того света*, вычеркни этот *ход*.

♠ **Лежит как влитой:** ты знаешь как пользоваться оружием, видимо, воспоминания прошлой жизни. Возьми один из следующий ходов: *Траппер*, *Слуга смерти*, *Счастливый кольт* или *Один против мира*. Но только если ход уже не взял истинный владелец архетипа.

♠ **Вступив за грань:** ты ходишь по границе между миром живых и мёртвых, ***доверься сердцу***, чтобы заглянуть за неё. Так ты можешь понять *мистические* силы и узнать скрытую правду об их мотивах и действиях, словно *разбираешься в ситуации*. Расценивай результат 7-9 как 10+, однако при провале твой разум поражен злом: мастер заставит тебя сделать что-то, чего ты совсем не хочешь.

♠ **Голод:** тебя тянет к человеческой плоти, естественно, ещё живой и тёплой. Борясь с желанием и отвращением одновременно, ***доверься сердцу*** и попробуй жертву на вкус. На 10+ выбери 2, на 7-9 лишь одно. При провале голод управляет тобой, а не ты им.

- ♦ Ты узнаёшь секрет о своей жертве, заглянув в её память;
- ♦ Ты чувствуешь себя выше человеческих норм и морали, получи *расходуемый козырь*;
- ♦ Жертва смогла пережить этот кошмар;
- ♦ Если у тебя есть ход *проклятый*, твое мёртвое тело переполняют силы. Если у тебя не осталось *шансов*, получи один;
- ♦ Если у тебя есть ход *вступив за грань*, то погибая, жертва становится гулем. Он глуп и ужасен внешне, зато силён телом и верен тебе.

## ПАРАМЕТРЫ

Распредели значения между параметрами:

**МЫШЦЫ**  **СЕРДЦЕ**  **МОЗГИ** 

## ХОД СТРАХА

♠ **Цель:** ты вернулся к жизни ради важной *цели*. Если ты пошел за ней, когда расклад не в твою пользу или впереди явная ловушка, очисть ячейку *страха*.

## ХОД СМЕРТИ

♠ **Разложение:** когда ты погибаешь, выбери персонажа, которого ты хотел защитить. Этот персонаж получает пункт *страха*, обнаружив твоё обезображенное тело. Если таких нет, выбери персонажа, которому ты хотел бы навредить. Найдя твой труп, он чувствует облегчение и получает *патрон*.

## ХОД СУДЬБЫ

♠ **Месть:** ты можешь потратить 2 *патрона*, назвав истинное имя персонажа в сцене и то, как он причастен к твоей смерти. Введи его вину как *факт* и сделай одной из своих целей. Тут же нанеси ему *ранение* или получи *возможность*: он ошибается, ты всаживаешь в него пулю или мистически на него влияешь – решать тебе.

## ОТНОШЕНИЯ

Выбери одно отношение для каждого игрового персонажа:

♣ (+2)Ты был дорог ______, но ты боишься рассказать о том, что с тобой стало. Цель – защитить его.

♣ (+1)У вас с ______ мистическая связь. Спроси, как так получилось, ведь теперь одна из его целей и твоя цель.

♣ (+1)______ твой друг, на которого положила глаз мистика Запада. Спроси, чем он ей не угодил. Цель – защитить его.

♣ (+0)У вас есть общая тайна с ______. Спроси, что это за тайна. Сформулируй цель в зависимости от ответа.

♣ (-1)______ при жизни вы что-то не поделили. Спроси, что именно. Цель – завладеть этим, даже через его труп.

♣ (-1)______ так или иначе причастен к твоей смерти. Цель – увидеть его смерть.

HELLO
MY NAME IS...






## ОПИСАНИЕ

США – свободная страна, а за свободу надо платить. Многие из преступников тратят деньги, освобождаясь под залог. Эти деньги идут на оплату таких как ты, охотник. У тебя нет красивого значка или юридических полномочий, но когда в твоей руке лежит заверенный лист, ты можешь пойти на многое, чтобы доставить преступника живым или мертвым! В остальном ты солдат удачи и убийца в законе, сегодня на коне, а завтра на листовке.

## РАНЕНИЯ







## СТРАХ




## ХОДЫ АРХЕТИПА (выбери два хода)

♠ **Опытный**: у тебя нет откровенно слабых сторон. ***Параметр*** со значением -1, поднимает шаг до 0.

♠ **Слуга смерти:** ты можешь потратить *патрон*, чтобы буквально совершить выстрел судьбы, нанося *урон* невообразимым способом. ***Напряги мышцы*** и при успехе выбери один пункт из списка ниже, а на 7-9 дополнительно выбери последствие из хода *спустить курок*. При провале мастер расскажет, как твой выстрел всё усугубил.

- ♦ Выстрел способен огибать препятствия, и поражать цели, которые тебе не видны. Главное понимать, в кого ты хочешь попасть;
- ♦ Ты попал в бочку с порохом, динамитную шашку или поджёг масло – твой выстрел поражает целую область;
- ♦ Выстрел не привлёк к тебе внимания. Его заглушили посторонние звуки, а вспышка осталась незамеченной;
- ♦ Ты ранил *мистическое* проявление, будто это обычный человек, но снизь для этого выстрела свою опасность на шаг;
- ♦ Ты повысил свою *опасность* на шаг.

♠ **Чужая пуля:** ты можешь без броска на *спасение* принять чужой *урон* на себя. Поступая так, получи патрон.

♠ **На слабо берешь?:** когда твоим физическим способностям брошен смертельно опасный вызов, на который ты можешь не идти, то получи *расходуемый козырь*, если примешь вызов, и *расходуемый штраф*, если отступишь. А если кто-то манипулирует тобой, ты получишь *расходуемый козырь* и на 7-9, если сделаешь, как он хочет.

♠ **Живым или мёртвым:** вынув *листовку* на любого персонажа, ты получаешь *постоянный козырь, спуская в него курок*, пока та у тебя на руках.

♠ **Рефлексы:** ты действуешь, а потом уже думаешь о том, какую глупость только что совершил. *Поджимая хвост*, всегда полагайся на ***мышцы***, даже если противостоишь *мистике* или идёшь на самоубийственный риск.

♠ **Счастливая пуля:** когда твой первый выстрел стал для кого-то последним, по окончанию сцены возьми *патрон*, подчеркивая твою веру в себя.

## ПАРАМЕТРЫ

Распредели значения между параметрами:

МЫШЦЫ  СЕРДЦЕ  МОЗГИ 

## ХОД СТРАХА

♠ **Неудержимый:** ты привык врываться в толпы противников, совершая веер выстрелов и раздавая удары, словно ураган. Все явно понимают, кто тут самый опасный, и действуя соответственно, можешь очистить ячейку *страха*.

## ХОД СМЕРТИ

♠ **Выстрел в спину:** когда ты погибаешь, ты можешь использовать ход *слуга смерти*, даже если его у тебя нет, против виновника твоей гибели. Просто выбери один пункт и нанеси *урон*.

## ХОД СУДЬБЫ

♠ **Листовка:** потрать патрон, чтобы вытащить *листовку* на поимку одного из персонажей, зачитав его преступления. Ты можешь *манипулировать* этим персонажем будто выпало 7-9, но без броска, а ответной ценой же будет уничтожение *листовки*. Ты не можешь дважды вынимать *листовку* на одного и того же персонажа.

## ОТНОШЕНИЯ

Выбери одно отношение для каждого игрового персонажа:

♣ (+2)______ самый дорогой тебе человек. Спроси, почему?

♣ (+1)Ты неплохо относишься к ______, но не хочешь этого показывать. Расскажи, что тебя останавливает.

♣ (+0)Вы с ______ хотите чего-то одного и готовы бороться за это друг с другом. Решите, что это такое.

♣ (+0)______ твой компаньон, с которым вы вечно ссоритесь за всякую ерунду. Спроси, какая важная ссора положила этому начало.

♣ (-1)_______ доставить живым или мертвым, листовка не врет. Расскажи, почему ты доставишь его только живым.

♣ (-1)_______ ты знаешь, что он удирал уже от многих охотников, у тебя нет листовки на него, но есть желание проучить. Спроси в чем он обвинялся.



HELLO
MY NAME IS...




## ОПИСАНИЕ

Если вам кажется, что самое сложное в ограблении поезда это его охрана, оружие у пассажиров или затаившийся маршал, то ничего подобного. Самое сложное это сбыть краденное и получить наконец пачку долларов. Ибо цацки, женские панталоны и кипы бумаг ни черта не стоят, пока ты не найдешь им покупателя. А ведь как только ты сунешь нос в людное место, обязательно найдется зевака, который тебя узнает. Так что у тебя считай обычная работа: трудная, рискованная, не совсем законная, но явно лучше чем на рудниках.

РАНЕНИЯ 2



ОПАСНОСТЬ

СТРАХ 2



## ХОДЫ АРХЕТИПА (выбери два хода)

♠ **Опытный:** у тебя нет откровенно слабых сторон. ***Параметр*** со значением -1, поднимает шаг до 0.

♠ **Один против мира:** когда ты остаёшься один против преобладающего противника, повысь ***параметры*** на шаг, чтобы *сохранить трезвый ум* или *спустить курок*.

♠ **Подкрасться:** перед началом сессии ***раскинь мозгами***. На 10+ получи 2 *шанса*, на 7-9 получи 1 *шанс*. Используй шанс, чтобы появиться в сцене как раз тогда, когда тебе необходимо и в удобной позиции, получив *расходуемый козырь* на свою первую заявку. При провале получи 1 шанс, чтобы появиться в сцене, но рядом с опасностью, неподготовленным или в неудачной позиции.

♠ **Своих не бросаем:** когда ты пытаешься спасти кого-то, с кем пошел на дело, получи *постоянный козырь*, пока дело еще не завершено.

♠ **Не спрашивай откуда:** у тебя полно вещичек, расставшихся со своими хозяевами. Раз за сессию ты можешь бесплатно что-то достать, будто поменял *патрон* на вещь. Тратя *патрон* таким образом, тебе не нужно искать их в сцене. Просто расскажи, когда или у кого их стащил и получи *расходуемый козырь*, который тратится при использовании предмета.

♠ **Мошенник:** ты прикидываешься законопослушным гражданином, замаскировавшись и раздобыв поддельные документы, которых достаточно для того, чтобы все тебя принимали совсем за другого человека. Выбери любой *ход архетипа* одного из буклетов: доктор, ковбой, птичка, священник или шериф - если только его не взял истинный владелец архетипа. Объясни, почему именно этот навык стал частью тебя.

♠ **На живца**: когда ты подвергаешь другого персонажа смертельной опасности, ради шанса чего-то добиться, он получает *патрон*, а ты получаешь *расходуемый козырь*.

## ПАРАМЕТРЫ

Распредели значения между параметрами:

МЫШЦЫ СЕРДЦЕ МОЗГИ

## ХОД СТРАХА

♠ **Нарушение правил:** когда кто-то предлагает план действий, а ты поступаешь наперекор плану или в точности наоборот, очисть ячейку *страха*.

## ХОД СМЕРТИ

♠ **Человек или Листовка:** когда ты погибаешь, каждый игрок выбирает, как твоя смерть повлияла на его персонажа. Если персонаж чувствует вину за твою гибель или плохое отношение к тебе, он получает *патрон*. Если персонаж не чувствует вины и ему становится легче от того, что еще один подонок умер, он очищает ячейку *страха*.

## ХОД СУДЬБЫ

♠ **Побег:** лучшего всего на свете ты умеешь сбегать. Потрать 2 *патрона*, чтобы снять оковы, незаметно разрезать узлы, выйти из захвата или быстро покинуть сцену в более безопасные кулисы, как будто ты успешно *поджал хвост*, не получая последствий, даже если бежал от мистики.

## ОТНОШЕНИЯ

Выбери одно отношение для каждого игрового персонажа:

♣ (+2)______ защищает тебя от невзгод и преследования. Спроси, почему?

♣ (+1)______ столкнулся с серьезным дерьмом, так что ты присматриваешь за ним. Спроси, что это и почему оно не отстает?

♣ (+0)______ доставил тебе проблем, но так и не извинился. Расскажи, что за проблемы у тебя были из-за него.

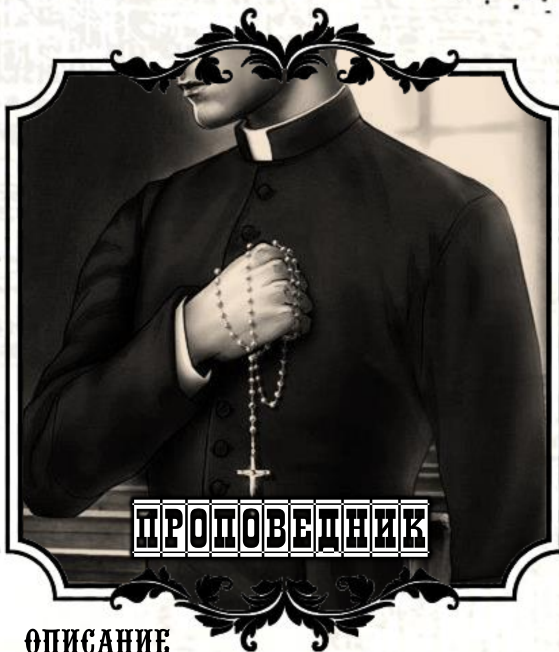
♣ (+0)______ у него есть что-то ценное, достаточное чтобы ограбить. Спроси, что это такое.

♣ (-1)______ не выносит твою расу, жизненный путь, внешний вид. Спроси, что именно?

♣ (-1)Тебе пришлось как-то поставить ______ на место, и вы до сих пор на ножах. Спроси, как это случилось.



HELLO
MY NAME IS...




## ОПИСАНИЕ

«Бог создал людей сильными и слабыми, а Кольт уравнял их шансы!». Вы родились во времена, где на оружие полагались больше чем на символ веры, а кресты использовали для транспортировки золотого песка и опиума. Бутылка виски и разгульные женщины давали больший покой сердцам чем молитва и исповедь. Но сложности лишь закаляют характер, именно по этому священники Дикого Запада стали символом нерушимой веры, готовой стоять за свои убеждения до конца, не взирая ни на что.

РАНЕНИЯ 1



ОПАСНОСТЬ



СТРАХ 3



## ХОДЫ АРХЕТИПА (выбери два хода)

♠ **Опытный:** у тебя нет откровенно слабых сторон. ***Параметр*** со значением -1, поднимает шаг до 0.

♠ **Паства:** ты можешь даровать другим прощение. Если кто-то поведает тебе о важнейшем грехе в своей жизни, запиши его в свою *паству*, а он получит *патрон*. Ты всегда можешь сыграть свой *патрон* на любого персонажа из *паствы*. Если кто-то из паствы погибает, он может вместо своего хода смерти дать тебе два *патрона* и прощенным уйти на небеса.

♠ **Архивы Ватикана:** у тебя есть доступ к особой библиотеке о сверхъестественном. Получи *постоянный козырь*, когда ты обращаешься к этим знаниям, чтобы *разобраться в ситуации* касаемо *мистики*. При провале ты можешь получить два пункта *страха*, задав вопрос улучшающий ситуацию, а не ухудшающий.

♠ **Лучше возьми меня!:** ты можешь без броска на *спасение*, принять чужой *мистический* эффект на себя. Поступая так, получи *патрон*.

♠ **Да не убоюсь я зла:** когда ты *сохраняешь трезвость ума*, ища поддержки в молитве или реликвиях твоей веры, результат на 7-9 не даёт штрафов.

♠ **Молитва:** ты можешь сковать или изгнать нечестивую сущность с помощью молитвы и экзорцизма. Когда ты призываешь эту силу на помощь, ***доверься сердцу***. На 10+ мистика устранена из текущей сцены (заперта в ловушке, изгнана, принуждена бежать и т.д.) На 7-9 выбери один вариант.

- ♦ Ты остановил её лишь на время, дай шанс и она вернётся;
- ♦ Она станет сильнее. Встретившись повторно, твои молитвы уже не помогут;
- ♦ Ты получаешь урон от мистики или изнеможения.

При провале мистике смешны твои жалкие потуги. Ты получаешь пункт *страха*, а мистика совершает задуманное.

♠ **Святой:** если все согласны, что ты не навредил ни делом, ни словом, не поддавался ни греху, ни искушениям при жизни, лик твой будет свят. После гибели ты получаешь 4 *шанса* (вместо 2) и можешь тратить их как написано в *ходе Смерти* (1 к 1) или как в *ходе Судьбы* (2 к 1). А твоя *опасность* для мистики всегда выше на шаг.

## ПАРАМЕТРЫ

Распредели значения между параметрами:

МЫШЦЫ  СЕРДЦЕ  МОЗГИ 

## ХОД СТРАХА

♠ **Изыди:** когда ты открыто вызываешь тёмную сущность на контакт или противоборство, очисть ячейку *страха*.

## ХОД СМЕРТИ

♠ **Акафист:** когда ты погибаешь, твой образ остается в душах людей. Получи 2 *шанса* в загробной жизни, ты можешь использовать их, чтобы за каждый добавить +1 к любой проверке, будто все персонажи твоя *паства*.

## ХОД СУДЬБЫ

♠ **Чудеса:** ты можешь потратить 3 *патрона* и заявить сотворение библейского чуда (пройти по воде, раздвинуть реку, создать огненный дождь, обратить воду в вино и.т.д). Однако чуда не случится, если ты направишь его не на богоугодное дело.

## ОТНОШЕНИЯ

Выбери одно отношение для каждого игрового персонажа:

♣ (+1)Ты любишь _______, но не можешь признаться в этом, так как эти отношения грешны.

♣ (+1)Ты некогда спас ______ от чего-то ужасного, отогнав мистику на время. Спроси, что это было.

♣ (+1)Вы вместе столкнулись со страшным испытанием, и ты подвел ______. Спроси, как именно и чего это ему стоило.

♣ (+1)Тебе известно страшное пророчество о ______. Тебе надо предотвратить его.

♣ (+0)______ в отчаянии обратился к тебе за помощью. Спроси его, что привело его к тебе.

♣ (-1)______ хочет доказать, что ты лжец, а религия большое шарлатанство.

HELLO
MY NAME IS...






## ОПИСАНИЕ

Шериф это не профессия, на него не обучали. Большинство из них даже не знало, что такое уголовный кодекс, и что делать с преступниками после задержания, кроме как вздернуть на площади. Главное, что от них требовалось, сохранение иллюзорного мира и спокойствия. Это твой город. Ты теперь здесь закон и справедливость, а кто не согласен всегда может возразить. Но только один раз.

**РАНЕНИЯ** 3






**СТРАХ** 1



## ХОДЫ АРХЕТИПА (выбери два хода)

♠ **Опытный:** у тебя нет откровенно слабых сторон. ***Параметр*** со значением -1, поднимает шаг до 0.

♠ **Счастливый кольт:** получи *постоянный козырь*, пока используешь свой кольт. На 7-9 теряя что-то важное, в первую очередь это связано с ним: твой кольт заклинило или кончились патроны. При провале кольт сломан, утерян или его отобрали.

♠ **Символ власти:** когда ты приказываешь персонажу мастера, не боясь злоупотребить властью, ***напряги мышцы***. На 10+ он совершит то, что ты хочешь, а ты получаешь *расходуемый козырь*, подтвердив свою власть. На 7-9 сейчас он внял тебе, но законопослушности в будущем от него не жди, как и возможности ему впредь приказывать. При провале ты явно перестарался, завязался конфликт, а ты получаешь *расходуемый штраф*, угрожая статусом, а не револьвером.

♠ **Я здесь закон**: никто не знает законов Дикого Запада, так что один раз за игру выдумай свой удобный тебе закон, который звучит как правда. Законопослушные персонажи стараются следовать ему, а против любого, кто его нарушает, ты имеешь *постоянный козырь*. За *патрон* можешь ввести ещё один закон.

♠ **Это моя работа:** когда ты пресекаешь преступную деятельность или спасаешь от опасности законопослушных граждан, получи *патрон*. Но ты имеешь *постоянный штраф*, спасая тех, кого считаешь преступниками.

♠ **Давно на службе:** осматривая останки, ты можешь точно определить время смерти и её причины. Ты чуток к запаху крови, от тебя не ускользнет звук тихих шагов со спины или взвод бойка в тёмном переулке. Всё это более не проблема для тебя.

♠ **Помощник:** под твоим командованием служит толковый парнишка, в ходе игры ты можешь обратиться к нему за помощью. Если он погиб, придётся искать нового помощника, а пока его нет, данный ход будет недоступен. Выбери для него два положительных качества:

- ♦ Он безоговорочно верит в тебя. Потратив патрон, можешь спасти его, будто выкинул 7-9 даже при провале;
- ♦ Он хороший стрелок. Спуская курок вместе, нанеси урон и получи возможность одновременно или на 10+ повысь опасность на шаг, не совершая выбора на 7-9;
- ♦ Он расторопный. Может действовать вдали от тебя, успешно выполняя твои поручения, но почти всегда с ценой;
- ♦ Он недоверчивый. Его постоянно что-то волнует, и разбираясь в ситуации не связанной с мистикой, прислушайся к нему, доверившись сердцу.
- ♦ Он смазливый. Милое личико располагает, тебе всего лишь надо раскинуть мозгами, чтобы направлять его, манипулируя окружающими.
- ♦ Он храбрый. Может спасти тебя или окружающих словно является персонажем игрока, используя твой параметр сердца для броска.

## ПАРАМЕТРЫ

Распредели значения между параметрами:

**МЫШЦЫ**  **СЕРДЦЕ**  **МОЗГИ** 

## ХОД СТРАХА

♠ **Одинокий стрелок:** когда ты в одиночку отправляешься расследовать подозрительное или преследовать опасность, очисть ячейку *страха*.

## ХОД СМЕРТИ

♠ **Звезда:** тот, кто наденет звезду шерифа, и есть шериф. Погибнув, ты можешь назвать любого персонажа игрока, которому ты доверяешь, теперь он шериф. Пусть выберет логичный *ход* из твоего архетипа и пользуется им до конца игры. Если он выберет *ход смерти*, *страха* или *судьбы*, то заменит твоим ходом свой. Однако ты обрек его на нелёгкий путь, если персонаж станет *выжившим*, он обязан сменить свой архетип на Шерифа.

## ХОД СУДЬБЫ

♠ **Суровость:** ты можешь потратить 2 *патрона* и заявить, что одна из *мистических* угроз слишком незначительна для тебя. Ты её не боишься, и против неё больше не требуется *сохранять трезвым ум*, чтобы мистика ни выкинула. Получи *постоянный козырь* на все действия против этой угрозы, до её устранения или первого провала против неё.

## ОТНОШЕНИЯ

Выбери одно отношение для каждого игрового персонажа:

♣ (+2)______ помогает тебе с расследованием трудных дел. Спроси, в чём заключается его помощь, которую бы больше никто не смог тебе оказать.

♣ (+1) ______ близок тебе, расскажи почему. Спроси, что за преступление ты простил ему в ходе своей службы.

♣ (+1)______ твой младший родственник, которого ты должен держать подальше от неприятностей.

♣ (+0)Ты дал ______ обещание. Спроси, что ты обещал ему и расскажи почему.

♣ (-1)______ вмешивается в твою работу и доставляет тебе неприятности. Спроси, что это за неприятности.

♣ (-1)Однажды ______ нарушил закон, но ты не смог этого доказать. Спроси, в чем состояло преступление.

HELLO
MY NAME IS...






## ОПИСАНИЕ

Разве есть заманчивее занятие, чем пощекотать себе нервы за игрой в покер? За этим столом решались судьбы чаще чем на войне, зарабатывалось больше чем на рудниках, теряли жизнь не реже чем в дуэлях. Так что раз за разом ведёт людей, как мотыльков к свечам этого стола? Манящий аромат денег или отсутствие иных возможностей исправить свою судьбу? Хорошо, что твоя судьба, полностью в твоих руках. По сути ты тот же грабитель, только без ножа и с ловкими пальцами.

РАНЕНИЯ




ОПАСНОСТЬ



СТРАХ




## ХОДЫ АРХЕТИПА (выбери два хода)

♠ **Опытный:** у тебя нет откровенно слабых сторон. ***Параметр*** со значением -1, поднимает шаг до 0.

♠ **Профессиональный игрок:** тебя невозможно прочитать, любой кто *разбираясь в ситуации* задаст тебе вопрос, получит не честный ответ, а тот, который ты дашь. Тебе не надо искать с кем бы разложить карты, ты прекрасно видишь азарт и жадность в глазах людей. Мастер скажет, кто может сесть с тобой за один стол, главное понимать на что вы играете. Раздав карты, ***раскинь мозгами***, и при успехе ты легко выиграешь. На 10+ ты можешь не забирать выигрыш, а улыбнувшись Фортуне получить *патрон*. На 7-9 выбери одно:

- ♦ Твой оппонент на взводе, чует обман или просто попробует насолить тебе в будущем;
- ♦ Никто в сцене не захочет более сыграть с тобой;
- ♦ Вы обменялись ставками. За пару партий ты проиграл свою, но забрал его.

♠ **Провокатор:** ты можешь *манипулировать* даже *мистикой*, когда дразнишь или провоцируешь её. В этом случае на 7-9 ты получаешь не ответные условия, а *ранение*.

♠ **Дьявольский шарм:** лукавый язык может завести дальше натруженных рук. *Манипулируя* собеседником, какой бы результат ни был на броске, можешь потратить *патрон* и увеличить результат на градацию. Провал станет частичным успехом, а частичный успех полным. Если ты пытался *манипулировать* через ложь, но *провалился*, получи два *патрона* вместо одного.

♠ **Туз в рукаве**: используя *козырь* тебе не приходится совершать выбор между прибавкой и получением *возможности*, ты всегда получаешь оба бонуса. А показывая ловкость рук, потрать *патрон*, чтобы оружие в твоих руках появлялось и исчезало в самый неожиданный момент, словно по волшебству, что позволит повысить твою *опасность* на шаг в текущей проверке;

♠ **Ну, мне пора:** опиши, как ты пытаешься покинуть опасную, сцену пользуясь своей хитроумностью, и *подожми хвост*, ***раскинув мозгами***. На 10+ ты ушёл. На 7-9 можешь уйти, но мастер выберет чего это тебе будет стоить. *Мистика* не ухудшает эффект этого хода.

♠ **Блефуешь:** *разбираясь в ситуации*, ты получаешь возможность спросить один дополнительный вопрос из данного списка даже при провале:

- ♦ Чего оно хочет или какие у него мотивы?
- ♦ Что ценного я могу тут выиграть и почему оно полезно?
- ♦ Как мне сделать ноги или где я могу укрыться?

## ПАРАМЕТРЫ

Распредели значения между параметрами:

МЫШЦЫ  СЕРДЦЕ  МОЗГИ 

## ХОД СТРАХА

♠ **Ва-банк:** азарт бурлит в твоей крови, побуждая тебя рисковать снова и снова. Если ты заключаешь пари на невыгодных для себя условиях, можешь очистить ячейку *страха*.

## ХОД СМЕРТИ

♠ **Смерть или представление:** когда ты погибаешь, выбери персонажа. Если тот останется *выжившим* в этой истории, можешь описать заключительную сцену, раскрыв в ней свой ловкий трюк. Теперь ты тоже *выживший*! Однако если он погибнет, никто так и не узнает, что с тобой стало, вероятно, это было твоё заключительное представление…

## ХОД СУДЬБЫ

♠ **Фокусник:** натяни лески и расставь зеркала для очередного трюка. Потрать *патрон*, чтобы уверенной рукой из-за кулис *спасти* товарища, добавив ещё один d6 к его броску. В этом случае он сможет выбрать два наивысших значения из трёх кубов. Даже если у бросавшего не вышло, ты не разделяешь его последствий, легко оставаясь в стороне от происходящего, но спасая от *мистики*, всё равно отметь пункт *страха*.

## ОТНОШЕНИЯ

Выбери одно отношение для каждого игрового персонажа:

♣ (+2)Ты обязан ______ да так, что подарил ему джокера из своей любимой колоды. Спроси, за что.

♣ (+1)______ отлично приманивает взгляды, вы работали вместе. Спроси, какое самое крупное дело вы провернули.

♣ (+0)______ преследует удача, и ты уверен, что та скрыта в одной из его вещичек, которую ты хочешь выиграть. Спроси, что это за вещь и почему она особенная.

♣ (+0)Ты проиграл ______ в азартную игру, это задевает тебя, ты обязан отыграться. Спроси, что важного ты проиграл тогда.

♣ (-1)______ так и не отдал проигранное, а это дело чести. Спроси, что он проиграл.

♣ (-1)______ был уверен, что ты погиб, когда сбежал не выполнив обещанного. Спроси, что важного ты обещал.

HELLO
MY NAME IS...

# ПРИМЕР




## ОПИСАНИЕ

Оружие это не твой заработок. Да тебе пришлось научиться им пользоваться, спасая скот от бандитов, конокрадов, шакалов и мистических сил, что встречаются при перегонке. В остальном ты гораздо чаще пользуешься седлом, гоняя скот на многие мили туда, куда порой просто ведёт судьба. Не удивительно, что в самый нужный момент, именно твой барабан оказывается полным.

РАНЕНИЯ 2



ОПАСНОСТЬ

СТРАХ 2



## ХОДЫ АРХЕТИПА (выбери два хода)

♠ **Опытный:** у тебя нет откровенно слабых сторон. ***Параметр*** со значением -1 поднимается до 0.

♦ **Страх дает сил:** когда ты поддаешься *страху*, отмечая ячейку, получи *патрон* и *расходуемый козырь* на следующую проверку.

♠ **Траппер:** когда ты пользуешься головой устанавливая ловушку, капкан, засаду – ***раскинь мозгами***, чтобы *спустить курок*.

♠ **Все или ничего:** когда ты *разобрался в ситуации* или иначе получил *постоянный козырь*, можешь поставить его на кон. Соверши бросок с +2 вместо +1, сжигая *козырь*, но снимая любые ограничения на бросок. После этой проверки *возможность* улетучивается, *постоянный козырь* уходит из повествования, и никто более им не воспользуется.

♦ **Верный друг:** ты испытываешь чувства или симпатию к другому персонажу (игрока или мастера), получи *постоянный козырь* на все попытки спасти его, не получая пунктов *страха*, даже если спасаешь его от мистики. Ты получаешь *постоянный штраф* на попытки *поджать хвост*, если сбегаешь из сцены, где остался твой друг.

♠ **Последний герой:** ты получаешь *патрон* за каждого персонажа игрока, который *погиб* или *обезумел* раньше тебя. Чем их больше, тем суровее становишься ты:

- 1 погибший: подними на шаг ***мозги***, *сохраняя ум трезвым*;
- 2 погибших: подними на шаг ***мышцы***, *спуская курок*;
- 3 и более: подними на шаг *опасность*.

♠ **Невозмутимость:** когда ты *сохраняешь трезвый ум*, на 10+ ты ведешь себя так стойко и невозмутимо, что вдохновляешь других своим примером. Все, кто находятся рядом с тобой, получают *расходуемый козырь* на следующую проверку.

♠ **Быстрый и мёртвый:** из дуэли выходят лишь победителем или мертвецом. Брось вызов, и если противник примет его, он согласится на негласный закон Запада: один выстрел, один труп. Ему уже не помогут *мистические* способности, лишь скорость и реакция. ***Напряги мышцы***, и в случае успеха ты убил противника, а на 7-9 ты схватил пулю мертвеца, получи *тяжелое ранение* (отмечая 2 ранения). При провале ты *погиб*. Надеюсь, твой барабан полон?

## ПАРАМЕТРЫ

Распредели значения между параметрами:

МЫШЦЫ -1 | СЕРАЦЕ +1 | МОЗГИ +2

## ХОД СТРАХА

♠ **Здесь и сейчас:** когда ты чуешь несправедливость, хочешь защитить чью-то честь или жизнь, то можешь бросить вызов негодяю, и пусть всё решит дуэль. Если он мог быть полезен или его гибель приведёт к большим неприятностям, очисть ячейку *страха*.

## ХОД СМЕРТИ

♠ **Черная лошадка:** когда ты умираешь, выбери персонажа, которому ты больше всего доверял. Если этот персонаж пытается мстить твоим убийцам или ведет себя героически, то он получает *патрон*. Если он укрывается, убегает или ведет себя бесчестно, то теряет *патрон*.

## ХОД СУДЬБЫ

♠ **Везунчик:** подчас кажется, что ты заговоренный. Потратив 3 *патрона*, ты можешь избежать любого *урона* или *ранения*.

## ОТНОШЕНИЯ

Выбери одно отношение для каждого игрового персонажа:

♦ (+2) Дейв твой родственник или товарищ, которому ты полностью доверяешь. Спроси его, какую он хранит тайну, что может разрушить эти отношения.

♣ (+1)______ что-то обещал тебе, но пока документы не подписаны и по рукам не били, ты в томном ожидании. Спроси его, что это и почему так важно для тебя.

♣ (+1)Ты обещал выйти/женится на ______. Спроси его, почему так получилось, и кто из вас этого не хочет.

♣ (+0)______ твой надоедливый родственник. Спроси, почему вы не ладите.

♦ (+0)Ты вытаскиваешь Бонни из неприятностей. Спроси, в чем обычно заключаются неприятности.

♣ (-1)Вы с ______ заклятые соперники и даже как-то раз стрелялись. Спроси, в чем причина вашего соперничества и скажи, как это можно исправить.



# WESTERN HORROR



# ВАРИАНТЫ ИГРЫ

## ДЛИТЕЛЬНАЯ ИГРА

Правила рассчитаны на ведение ваншотов и коротких сценариев, но никто не застрахован от ухода в совершенно иную сторону. Что делать, если ваша игра переросла в нечто большее? Можно ввести следующие правила развития:

В конце сессии каждый игрок озвучит эмоции своего персонажа, совершая указанное в пункте. Необходимо разделять эмоции игрока и персонажа.

♠ **Ты расчувствовался.** Тебя переполняет любовь, чувство долга, дружеская сплоченность или что-то иное, но всё ещё достаточно светлое. Ты можешь изменить одно *отношение* с другим персонажем, если к тому были предпосылки: переименуй их, попутно повышая на шаг (до +3).

♠ **Тебе любопытно.** Тебе не столь интересны хитросплетения отношений, сколько загадки и тайные символы, неизвестные следы и всё то, что ещё не раскрыто. Ты начинаешь следующую сессию с двумя *расходуемыми козырями* в руках.

♠ **Ты доволен собой.** Радость или самоуверенность переполняют тебя. Ты явно чувствуешь себя в своей тарелке среди всех этих ужасов. Ты можешь очистить ячейку *страха*.

♠ **Ты жаждешь приключений.** Возможно ты изранен, одежда порвана и грязна, но дух твой не сломлен, приключения всё ещё ждут смелых и отважных. Ты восстанавливаешь ячейку *ранения*.

♠ **Ты познал одиночество.** Тебе приходится опираться лишь на свои силы. Переименуй одно из *отношений*, снижая его на шаг (до -2), и спиши одну *травму*, полученную в другой сессии. Если таких травм нет, то возьми дополнительный *патрон* в начале следующей сессии.

♠ **Ты осквернен, теряешь разум.** Ты чувствуешь, что трясина захлестнула тебя. Ты уже мало отличается от монстров, с которыми столкнулся, остался лишь шаг. Отметь пункт *страха* или *ранения*, приближаясь к безумию, мутации, скверне, но эта мистика делает тебя лишь сильнее, возьми *ход* своего архетипа. Если свободных ячеек нет, ты не получаешь дополнительный *ход*, но можешь поменять один из взятых на любой другой из своего архетипа.

## БЫСТРЫЙ СТАРТ

Бывает, вам хочется собраться на игру спонтанно, не прописывая мистические угрозы и кулисы будущего приключения. Для быстрого старта пройдитесь по следующим пунктам по порядку, получив в итоге готовый набросок для игры в WH:

✪ **Кто вы?** Выберите архетипы, распределите характеристики, возьмите ходы и другие опции необходимые для создания персонажа. После представьтесь и пропишите отношения со своими товарищами.

✪ **С чего всё началось?** Либо сами обрисуйте место и причины вашего в нем нахождения, либо совместно выберите из готовых вариантов, либо положитесь на мастера. Вот несколько заготовок:

♦ Вынужденная остановка в заброшенном месте: дилижанс перевернулся около ветхого ранчо; пустынный смерч загнал на старую живодерню; поезд застрял в снежных сугробах посреди ничего.

♦ Собранные с одной целью: турнир стрелков или игроков в покер; оборона маленькой деревушки от бандитов; наёмники сопровождающие отцов-пилигримов в северных землях.

♦ Готовый отряд с понятной задачей: план ограбления поезда или банка; военное наступление на крепость Конфедератов; охота за головой лидера банды посреди великих каньонов.

♦ Обычное место: шахтёрский поселок, одержимый золотой лихорадкой; палаточный городок трапперов, промышляющих на индейских землях; строящиеся верфи на болотах Манчак.

♦ Известное место, явные отсылки: бордель, работающий от заката до рассвета на границе Мексики; черные холмы в лесах штата Мэриленд; маленький городок штата Массачусетс, разрезаемый течением реки Мискатоник.

♦ Мистическое место: бродячий цирк, зайдя на территорию которого уже невозможно найти выход; старый европейский склеп посреди индейского кладбища, водящий по кругу; туман, что перемещает вас по только ему ведомым местам.

✪ **Что вы слышали о ситуации?** Мастер спросит каждого персонажа о том, что тот слышал о текущей ситуации или выдаст слух сам. Обсудите начальную ситуацию, задайте вопросы и решите, в это ли вы хотите играть.

✪ **Добавьте мистики.** Мастер задаст по вопросу каждому персонажу.

♦ С каким шокирующим мистическим явлением ты столкнулся?

♦ Назови одну черту, которая связывает мистическое с реальным миром?

♦ Кто из твоих близких погиб или пропал столкнувшись с подобным?

♦ Какое оправдание научное или обыденное ты дал случившемуся, чтобы успокоить себя и других?

✪ **Огласите препятствия на пути.** Выберите пару осложнений или тайн, как среди обычных людей, так и среди опасностей кулис или мистических угроз. Мастер может предоставить свой список для выбора или решения броском.

♦ Пример людей: богатый промышленник и новатор, продвигающий телеграф и железные дороги на фронтир; владелец крупного ранчо в Техасе, южанин и рабовладелец; опытный вояка, комендант форта со своей армией; старая мамбо (ведьма) и её юная и красивая унси (ученица); кровожадный безумец, живущий с мистикой в странном симбиозе уже десятки лет; глава свирепой банды головорезов из Мексики, бывшего ансамбля мариачи.

♦ Пример кулис: промерзшие горы Британской Северной Америки – лёд, стужа, буран, капканы охотников; пустыня Невады – жара, засуха, отсутствие жизни, миражи; болота Луизианы – слякоть, вонь, аллигаторы и анаконды, коварные топи и густые туманы.

♦ Пример мистики: мёртвые не умирают; люди погрязли в грехе и сделках с дьяволом; странные надписи на стенах преследуют вас; проклятье нависло над этим местом; кто-то управляет погодой в своих целях; звуки из колодца внушают беспокойство в сердца жителей, но больше воду брать негде.

✪ **Чтобы справиться с мистическим нужно…** дожить до рассвета; захоронить чьи-то останки; свершить над кем-то правосудие; выдержать опасное испытание; найти артефакт или святыню; провести кровавый обряд и т.д. Мастер выберет и озвучит пункт для каждой мистики отдельно или на всю ситуацию в целом.

Для ваншота важно, чтобы игроки понимали итоговую цель и стремились к ней. Это позволит контролировать темп событий и точно проложить курс действий, исключая провисания по ходу истории. Чем длиннее кампания, тем больше целей можно оставлять за ширмой тайны, раскрывая их последовательно или в связи с желаниями и заявками игроков.

✪ **Завершение.** Как только все ответы получены, возьмите перерыв, подумайте над ними, сформируйте кулисы и ситуацию. В завершении совершите ход мастера, продвигая или ухудшая уже созданное. После этого спросите игроков: что вы делаете?





## ТИПИЧНЫЕ СЛУХИ

Слухи как ниточки могут связать лоскуты в полноценную рубаху, добавив вашей истории красок. Не бойтесь, что они привнесут слишком много возможностей, которые вы не успеете реализовать, такое бывает. Выйдет гораздо хуже, если вам будет не хватать подробностей о текущей ситуации.

Посмотрите на примеры слухов, возможно, они подтолкнут вас на собственные идеи. Помните, что желательно основывать слухи на уже выбранной ситуации, с чего именно это все началось:

♦ Это место разорено в годы гражданской войны, рабы подняли бунт, тела хозяев так и не нашли;

♦ Говорят, прямо тут проходят подпольные бои рабов;

♦ Дом построен джентльменом из Европы. Он любил путешествовать по миру. Был в Китае, Индии, Африке, и говорят собрал огромную коллекцию редких безделушек;

♦ Поместье опустело, вынесли всё подчистую кроме этой странной картины в позолоченной раме;

♦ По слухам дочь хозяина заколола своих братьев и повесилась сама, оставив род без наследников;

♦ Говорят, чтобы снять девочку в этом заведении, деньги не нужны;

♦ Ещё вчера на этом самом месте не было никакого поселка;

♦ Бармена зовут Эль Дьябло, он подлый мексиканец, но если ты заключишь с ним пари и выиграешь, говорят, выполнит любое твоё желание;

♦ С крестом и библией в этот салун не пускают;

♦ Похоже, тут добывают совсем не золото, ведь где-то в каньоне упал метеорит;

♦ Земля трясется будто от динамитных шашек, но в округе нет шахт или приисков;

♦ Золотая лихорадка это не фигура речи, тут люди и правда чем-то больны;

♦ Племя, живущее рядом, практикует каннибализм;

♦ Говорят, тут есть место – Ладонь Бога. И каждый, кто побывал там, изменился.

♦ Почти любая местная трава – это наркотик. Просто кинь её в костер, и она вызовет галлюцинации;

♦ Индейцы отдают ценные вещи, камни и золото за бесценок. Поговаривают, некоторые из них прокляты;

♦ Земля изрыта колодцами. Говорят в одном из них вода может принести бессмертия, в других же убить на месте;

♦ Дочь вождя - красивейшая девушка на Диком Западе. Индейцы так не считают, но все, кто её видел, влюблялись без памяти;

♦ В этом месте была настоящая резня. Неизвестно кто её устроил, дезертиры или индейцы, но поплохело всем, кто видел останки жертв;

♦ Ты был тут в детстве. Кажется, тут ничего не изменились с тех пор, даже люди не стали старше;

♦ Гадалка с ярмарки может предсказать твою судьбу;

♦ На ярмарке всегда свежий урожай: спелые яблоки, клубника и сладкая кукуруза, а по тропинкам ветер носит желтые осенние листья, хотя на дворе только-только наступила весна;

♦ Шайка оборванцев состоит из отряда дезертиров. Это военные и у них полно патронов, динамита и есть даже пулемет гатлинга;

♦ Бандиты возвращаются в посёлок каждый месяц, раз за разом принося что-то ценное;

♦ Это не ограбление, а кровная вражда;

♦ Говорят, их раны заживают прямо на глазах;

♦ Начальник форта женщина и она ведьма, ибо никто не доверит форт женщине;

♦ Деревенские что-то скрывают от вас, они явно не христиане;

♦ Скот заболел какой-то хворью и изнемог, но на прилавках мясников всё ещё куча товара.







## РАБОТА МАСТЕРА

Задача мастера сводится к поддержанию атмосферы вестерна, плавному смещению к ужасам Дикого Запада, и совершению жестких и не очень ходов.

Когда мастеру необходимо совершить ход, придерживайся следующих принципов:

★ Покажи пари, дуэль, драку в баре, ограбление, неравенство, закостенелость и недальновидность общества, презрение, рабство и эксплуатацию – как обыденность;

★ Усугубляй мистическое влияние, смещая фокус от повседневного к мистическому;

★ Вводи сгенерированные совместно с игроками угрозы: обычные, как проблемы с законом и старые ссоры или мистические, приводя в действие пророчества и упоминания прошлых бед;

★ Давай выбор: простой путь, требующий явных лишений, или собственный путь со своей историей и жертвой;

★ Ничто не мертво. Возвращай умерших, потерянных, забытых как новые угрозы;

★ Покажи хрупкость людей, смертность окружающих и что ничего хорошего не может случиться там, где нет влияния игроков, ибо там всегда преобладает мистика;

★ Расскажи легенду, пророчество, грядущее;

★ Покажи нелогичность и иную мораль мистики;

★ Задавай вопросы, проси описания ситуаций с игроков;

★ Спрашивай, что делает персонаж, используя это против него.

## УГРОЗЫ

Рассмотрим несколько типичных для Дикого Запада угроз и какие ходы мастера, кроме обычного списка, он может использовать:

**Промышленник**

Мотивация: приумножать свое богатство.

Ходы: перекупить союзников; обладать лучшим оружием, экипировкой и технологиями; изменить привычный уклад жизни или традицию; напасть косвенно, используя наемников.

**Рабовладелец**

Мотивация: торговать и владеть людьми.

Ходы: заявить свои права на землю или ресурсы; заклеймить раба или должника; потребовать подчинения или соблюдения традиций; отнять собственность или свободу у слабого.

**Маршал**

Мотивация: сохранить статус кво.

Ходы: атаковать с фланга, загнать в угол или окружить; принудить к соблюдению законов; посадить кого-то в тюрьму или выпустить; объявить награду за голову.

**Бордель**

*Пол выложен замысловатой мозаикой с желобками разрастающимися словно дерево, от главной сцены в самые удаленные уголки комнат.*

Мотивация: пожирать грешников.

Ходы: предложить выполнение темных фантазии за цену; склонять к греху, насильно или косвенно; забрать что-то нематериальное – невинность, волю, гордость и т.д.

**Заброшенное ранчо**

*В небе всегда летает стая ворон, они тут везде, будто эти страшные пугала их чем-то манят.*

Мотивация: пресекать намеки на жизнь.

Ходы: дать рваную одежду или испорченную еду; выдать кого-то скрипучим полом; показать ужасные условия содержания для людей и животных; показать тень былой славы; пойти на всё, лишь бы вернуть прошлое.



**Кровопка или перекати-боли**

*Выглядит словно моток колючей проволоки. Её сложно заметить, невозможно попасть, а, обвиваясь анакондой, её шипы лишают жертву крови.*

Мотивация: искать новую кровь, гонимая ветром.

Ходы: неожиданно напасть; лишить движения или связать; уходить от пуль; делиться на самостоятельные части словно червяк; не оставлять следов; оставлять раны, словно пули малого калибра.

**Пугало**

*Ожившее создание сотканное из людских кошмаров. Отнимая человеческие жизни, оно зарождает жизнь в себе подобных. Неизвестно, кто породил первое из них, но зараза и по сей день путешествует по полям Дикого Запада.*

Мотивация: защищать урожай; создавать новые пугала.

Ходы: напугать незваных гостей; предупредить о чём-либо жутким образом; оживить сельский инвентарь для защиты урожая; подстроить несчастный случай; легко заделать любые прорехи кучкой соломы; призвать новых пугал с ближайших ферм.

**Греховное пламя**

*В поисках грешников пламя с чёрным отливом зарождается в фонарях, зажигалках и лагерных кострах. Несмотря на название оно поглощает не грехи, а добродетель, пока пороки окружающих не погубят их самих.*

Мотивация: греться теплом добрых слов, надежд, любви, превращая всё в прах своим касанием.

Ходы: возникать рядом с проклятыми, счастливыми или добродетельными людьми; сводить с ума иллюзиями; нашёптывать дурные мысли; искажать слова, сказанные при нём; разжечь затухший конфликт или породить новый.



# БЛАГОДАРНОСТИ


| | |
|---|---|
| АВТОРЫ: | FRES |
| | КУЗЯ |
| РЕДАКТОР: | ОКТА |
| | KRAYK |
| ТЕСТИРОВАНИЕ: | VIOLA |
| | ЕГОР |
| | ДЕД |
| | ЛЕВ |
| | ОКТА |
| | BANDIT SL 99 |
| | ELIGOS |
| | AVIS |
| | ЛИС |
| | ГУДВИН |
| | YAKOV SMART |
| | HOLYMOLY |
| | BISMUTH GARDEN |
| | ДАРЬЯ |
| ВДОХНОВЕНИЕ В НРИ: | APOCALYPSE WORLD |
| | HORROR MOVIE WORLD |
| | DEADLANDS SW |
| ВДОХНОВЕНИЕ: | DESPERADOS III |
| | HARD WEST |
| | THE PALE DOOR |
| | IL BUONO, IL BRUTTO, IL CATTIVO |
| | TRUE GRIT |
| | BONE TOMAHAWK |
| | THE HATEFUL EIGHT |
| | И Т.Д. |



# END?






НАШЕЛ ОШИБКИ ИЛИ ПРОСТО
ЕСТЬ ЧТО НАПИСАТЬ, ПРИСОЕДИНЯЙСЯ:
HTTPS://DISCORD.GG/V8PQVN3P7Q